DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

DAFTAR TABEL ..... **xiv**

DAFTAR SIMBOL ..... **xvi**

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 2

1.3 Maksuddan Tujuan Penelitian 3

1.4 Kegunaan Penelitian 3

1.4.1 Kegunaan Praktis 3

1.4.2 Kegunaan Akademis 4

1.5 Batasan Masalah 4

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Aplikasi Mobile 6

2.2 Pengertian Toko Online 7

2.3 Pengertian Informasi 7

2.3.1 Ciri-ciri Informasi 8

2.3.2 Fungsi Informasi 8
2.4 Java 9
2.4.1 Tentang Java..... 10
2.4.1.1 J2EE (Java Enterprise Edition) 10
2.4.1.2 J2SE (Java2 Second Edition) 11
2.4.1.3 J2ME (Java2 Micro Edition)..... 11
2.5 Android 12
2.5.1 Arsitektur Android 13
2.5.2 Application 14
2.5.3 Application Framework 14
2.5.4 Libraries 15
2.5.5 Android Runtime 15
2.5.6 Anatomi Aplikasi Android 16
2.5.6.1 Activity 16
2.5.6.2 Intend dan Intend Filter 17
2.5.6.3 Intent Receiver 18
2.5.6.4 Service 19
2.5.6.5 Provider 19
2.5.7 Perkembangan Operasi Sistem Android 20
2.5.7.1 Android Beta 20
2.5.7.2 Android 1.0 (Astro) 20
2.5.7.3 Android 1.1 (Bender)..... 20
2.5.7.4 Android 1.5 Cupcake 21

2.5.7.5 Android 1.6 Donut 21
2.5.7.6 Android 2.0/2.1 Enclair 22
2.5.7.7 Android 2.2 Frozen Yoghurt (Froyo) 22
2.5.7.8 Android 2.3 Gingerbread 22
2.5.7.9 Android 3.0/3.1 Honeycomb 23
2.5.7.10 Android 4.0 Ice Cream Sandwich 23
2.5.7.11 Android 4.1 Jelly Bean 23
2.6 Perangkat Lunak yang Digunakan 24
2.6.1 Eclipse 24

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 26
3.2 Metode Penelitian 26
3.2.1 Desain Penelitian 27
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 27
3.2.2.1 Sumber Data Primer 27
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 28
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 28
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 29
3.2.3.1.1 Encapsulation 30
3.2.3.1.2 Abstraction 30
3.2.3.1.3 Inheritance 30
3.2.3.1.4 Polymorphism 31
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 31

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 34
3.2.3.3.1 UML (Unified Modeling Language) 34
3.2.3.3.1.1 Use Case Diagram 35
3.2.3.3.1.2 Class Diagram 36
3.2.3.3.1.3 Statechhart Diagram 38
3.2.3.3.1.4 Activity Diagram 38
3.2.3.3.1.5 Sequence Diagram 39
3.2.3.3.1.6 Collaboration Diagram 40
3.2.3.3.1.7 Component Diagram 40
3.2.3.3.1.8 Deployment Diagram 40
3.2.4 Pengujian Software 41
3.2.4.1 Blackbox 41
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
4.1 Analisis Sistem yang Berjalan 43
4.1.1 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 43
4.1.1.1 Use Case Website DVD AKB Shop 44
4.1.2 Analisis Sistem yang akan Dibangun 66
4.1.2.1 Use case Diagram Aplikasi Mobile DVD AKB Shop 66
4.1.2.2 Use case Skenario 67
4.1.2.3 Activity Diagram 71
4.1.2.4 Sequence Diagram 76
4.1.2.5 Class Diagram 81
4.1.2.6 Deployment Diagram 81

4.2 Perancangan 82
4.2.1 Perancangan Struktur Menu 82
4.2.2 Perancangan Antarmuka 83
4.2.2.1 Perancangan Form 83

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi 89
5.1.1 Perangkat Lunak Pembangun 89
5.1.2 Perangkat Keras Pembangun 90
5.1.3 Batasan Implementasi 90
5.1.4 Implementasi Basis Data 91
5.1.5 Implementasi Antarmuka 93
5.1.5.1 Implementasi Halaman Utama 94
5.1.5.2 Implementasi Tampilan Menu Shop 95
5.1.5.3 Implementasi Tampilan Daftar DVD 95
5.1.5.4 Implementasi Tampilan Daftar Kategori 96
5.1.5.5 Implementasi Tampilan Detail DVD 97
5.1.5.6 Implementasi Tampilan Keranjang Belanja 98
5.1.5.7 Implementasi Tampilan Form Data Pemesan 99
5.1.5.8 Implementasi Tampilan Konfirmasi Pemesanan 100
5.1.5.9 Implementasi Tampilan Order History 101
5.1.5.10 Implementasi Tampilan Konfirmasi Pembayaran 102
5.2 Pengujian 103
5.2.1 Skenario Pengujian 104

5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 105

5.2.2.1 Pengujian Aplikasi Mobile DVD AKB Shop 105

5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 107

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 109

6.2 Saran 109

DAFTAR PUSTAKA 110